幽☆遊☆白書
冥界死闘篇　炎の絆
4月 全国東宝洋画系公開
©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
YuYu
Hakusho
「幽助より
のキャッ
戦士が再び
しかも、今
して。前回
蔵馬と飛影の
描かれること
が大氾濫！
の敵とは!?
キャストで
3
D&T

3D&T YuYu Hakusho

O Universo de YuYu Hakusho é diferente do nosso, mesmo possuindo algumas semelhanças. No mundo dos homens, as coisas acontecem quase como no nosso próprio, as pessoas trabalham, estudam, se divertem... Mas longe disso tudo, distante das vistas das pessoas normais, coisas incríveis acontecem, sem que possamos intervir diretamente. Pelo menos, não todos nós...

Existem 3 diferentes mundos: Ningenkai, ou o Mundo dos Homens, Makai, ou o Mundo das Trevas e Reikai, ou o Mundo Espiritual. Cada um com seus próprios interesses e opiniões sobre seus vizinhos.

Os homens normais nada sabem sobre isso. Apenas pessoas especiais, aqueles que foram treinados em antigas artes místicas de combate, Doutrinas de enorme poder destrutivo usadas para defender seu povo ou a si próprio conhecem a verdade.

Demônios vagam pela Terra, disfarçados e vivendo como seres humanos, protegendo-os ou tentando dominá-los. Homens ricos e poderosos criam torneios onde times de lutadores humanos ou não, dotados de enorme força e Reiki, a energia espiritual, entram em batalhas de vida ou morte para provarem ser os melhores, por ambição ou pura diversão.

Reikai (Mundo Espiritual) tenta proteger a Terra contra os Onis (demônios) de Makai (Mundo das Trevas), para que ela não caia em desgraça e destruição, e para isso, emprega pessoas dotadas, doutrinadas e de grande força sobrenatural. Esses são os Doutrinados, ou os personagens jogadores. Podem ser tanto humanos quanto demônios bons.

Nesse conturbado mundo, de glória e esperança, de bravura e batalhas, de vida ou morte, de derrota e amargura, onde pessoas podem disparar enormes esferas de energia espiritual da ponta dos dedos causando destruição sem igual, Doutrinados devem defender seu mundo, sua vida e sua honra com todas as suas forças.

Um lugar onde alguém esquece a dor e encontra no amor, a força para poder dizer: Arigatou Gozaimasu (Muito Obrigado).

Criação de Personagens

Os personagens são criados exatamente como qualquer outro personagem de 3D&T, com 12 pontos para distribuir em Características, Vantagens e Desvantagens. Ele pode ser tanto um demônio quanto um ser humano.

Os demônios que possam esconder sua real natureza podem se passar por humanos, adquirindo sua aparência verdadeira apenas durante o combate e uso de poderes espirituais, mas aqueles que não podem fazer isso devem comprar a desvantagem Monstruoso (encontrada nos módulos básicos de 3D&T).

Os personagens humanos desenvolvem suas doutrinas treinando com um mestre, e geralmente têm conhecimento da existência dos outros mundos.

Pode-se adquirir qualquer vantagem ou desvantagem existente nos módulos lançados

de 3D&T, acrescidos das novas vantagens e desvantagens apresentados aqui.

Vantagens

Adoção da Forma Youkai (2 pontos): Durante o combate, o personagem que for um demônio impedido de retornar à sua forma Youkai (Deus Guerreiro), pode usar essa vantagem para retornar à essa forma que deve ser diferente da humana (um meio raposa e meio humano como Kurama, um cabeludo cheio de tatuagens pelo corpo como Yusuke...). Enquanto permanecer nessa forma, o personagem ganha +1 em todas as características, exceto Habilidade. Essa forma pode ser mantida por, no máximo, 2 turnos por luta.

O personagem deve dar pelo menos uma explicação para o motivo de ele não poder

estar em sua forma Youkai o tempo todo, como o fato de ele ter renascido humano, ser descendente de clã das trevas...

Ataque Espiritual Múltiplo (2 pontos): Essa vantagem funciona exatamente como o Ataque Múltiplo, porém, o personagem que a estiver utilizando pode fazer ataques múltiplos usando seu Poder de Fogo, ou seja, ataques à distância.

Bateria de Energia (1 a 3 pontos): Comprando essa vantagem, o personagem adquire uma "bateria" de energia espiritual, que ele pode gastar durante um turno para aumentar qualquer uma de suas Características. Cada ponto gasto nessa vantagem dá a ele 1 ponto na "bateria".
Esse ponto pode ser gasto para aumentar em 1 ponto qualquer Característica do personagem, mas ele não se perde, permanecendo nela durante o tempo que ele desejar. Se o personagem conseguir passar num teste de Habilidade –1, ele pode forçar essa bateria, ganhando mais 1 ponto nela para colocar em alguma característica. (Só 1 ponto pode ser ganhado dessa maneira) A "transferência" de pontos demora 1 turno, sendo esse perdido pelo personagem.
Por exemplo, Toguro tem Força 5, Armadura 5 e Bateria de Energia com 3 pontos. Ele pode por os 3 pontos em Força, ficando com Força 8 pelo tempo que desejar, mas pode, no próximo turno, tirar 2 pontos da Força, permanecendo com 6, e acrescentar esses 2 à sua Armadura, ficando assim com Armadura 7 e perdendo esse turno, para poder agir normalmente no próximo.

Cópia (2 pontos): Você pode copiar qualquer pessoa em que tocar, não apenas a aparência, como todos os seus conhecimentos, memórias e Características, mantendo apenas as suas próprias Perícias e Vantagens mentais.
Para fazer isso deve-se ser bem sucedido em um teste resistido de Resistência (cada um joga 1 dado para cada ponto de Resistência que tiver e soma os resultados, quem obtiver o maior número vence). Se quem está tentando usar essa vantagem vencer, ele copia o personagem, mas se ele perder ou empatar, nada acontece.

Cura (2 pontos): Com essa vantagem o personagem pode curar outro personagem que esteja ferido, fazendo um teste de Habilidade. Para cada ponto de Resistência que o usuário dessa vantagem tiver, ele rola um dado e soma os resultados. Essa soma é acrescida dos pontos de vida de quem ele está curando (ou tentando curar). Essa vantagem demora um turno para funcionar, e durante o combate, não se pode atacar no mesmo turno em que a está usando.

Quem possui essa vantagem não pode curar a si mesmo, para isso ele precisa de Energia Extra.

Encolhimento (2 pontos): Essa vantagem permite que você encolha o adversário, diminuindo todas as suas Características (exceto Habilidade) a zero.
Para realizar tal façanha, é necessária uma extensa reza que dura 2 turnos e deve ser ouvida na íntegra pelo adversário. Se o usuário dessa vantagem receber mais de 1 ponto de dano no turno em que estiver fazendo a reza, sua concentração se quebra e ele deve começar de novo. Enquanto realiza a reza, o personagem não pode fazer mais nada.

Golpe Arrasador (2 pontos): Com essa vantagem, o personagem pode, uma vez por aventura, concentrar todas as suas forças em um enorme golpe arrasador, que fulminará

quem estiver no caminho. É algo que ele só poderá usar em um momento de enorme tensão ou quando lutar contra um adversário extremamente poderoso. Funciona como um Ataque Especial, mas aumenta em 4 a Força ou Poder de Fogo do personagem e reduz 1 em sua habilidade para o ataque.
Funcionando ou não, o Golpe Arrasador é gasto e só pode ser usado de novo na próxima aventura. Além de tudo, o personagem se desgasta muito, recebendo um redutor de – 1 na característica ligada ao Golpe Arrasador (Força ou Poder de Fogo).

Jagan (3 pontos): Você possui um terceiro olho implantado na testa, um olho demoníaco, que pode ser usado para alguns fins: para observar coisas ou pessoas com as quais tenha alguma familiaridade à longa distância (máximo de Habilidade em quilômetros) ou para dominar pessoas, fazendo um teste de Resistência contra a Resistência do alvo (cada um joga 1 dado para cada ponto de Resistência que tiver e soma os resultados). Se você tirar um número maior, dominará a pessoa por algum tempo (1 hora por ponto de Resistência), caso contrário o poder falha. Usado durante o combate, isso pode ser feito para paralisar o adversário, exatamente como na vantagem Paralisia.
Sempre que usar esses poderes, o personagem deverá olhar diretamente para seu inimigo com seu terceiro olho, recebendo todas as complicações da desvantagem Monstruoso. Se impedido de usar o olho, todos os poderes deste falham.

Separação (2 pontos): O personagem que possuir essa vantagem pode se dividir em vários “clones”, cópias exatas de si próprio (no máximo a sua Habilidade em número de clones, por exemplo, com Habilidade 3, pode-se fazer 3 clones). Essas cópias, porém, não são tão resistentes quanto o original, e ainda desgastam esse. Ambos perdem 1 ponto de Resistência e o equivalente em pontos de vida enquanto essa vantagem estiver ativada.

Travessia (1 a 2 pontos): O personagem que tem essa vantagem tem livre passagem entre os mundos (Reikai, Makai e Ningenkai), criando portais entre eles. Pagando apenas 1 ponto, ele tem a capacidade de ir para os outros mundos, mas pagando 2 pontos ele pode transportar consigo outras pessoas (apenas com o consentimento delas, nunca contra sua vontade).

Vegetação (2 pontos): Com essa vantagem, o personagem pode fazer crescer pequenas plantas ou árvores no lugar que desejar, podendo ser inclusive plantas comestíveis para matar a fome ou plantas curativas (nesse caso ele deveria fazer um teste de Habilidade ou possuir a perícia Medicina para determinar a planta correta).
Em última instância, fazendo um teste de habilidade – 2, ele pode fazer crescer até uma pequena mata do nada.

Desvantagens

Golpe limitado (-1 a -3 pontos): O personagem com essa desvantagem é limitado a usar seu Ataque Especial apenas algumas vezes por dia, talvez por falta de treino ou talvez por sua energia espiritual ainda ser muito pequena para se utilizar de seu ataque.
Por 1 ponto ele pode usar o Ataque Especial até 4 vezes por dia, por 2 pontos ele pode usá-lo até 2 vezes por dia e por 3 pontos ele pode usar o Ataque especial apenas 1 vez por dia. O personagem que tenha essa desvantagem pode ter mais de um ataque especial, mas todos sofrem a mesma limitação.

Por exemplo, se ele a possuir em nível 3 e três Ataques Especiais, ele pode usar apenas 1 Ataque Especial por dia, e não 1 vez cada um dos 3 que possui.

Técnica Imperfeita (-1 ponto): O personagem com essa desvantagem possui uma técnica na qual ele ainda não adquiriu a maestria, mas pode ser utilizada por ele, mas ele acabará causando dano em si mesmo cada vez que ele a utilize.
Essa desvantagem deve estar ligada à Força ou ao Poder de Fogo, e toda vez que o personagem causar dano baseado na característica ligada a ela, ele receberá 1 dado de dano pelo esforço ou falta de controle do golpe.

Valioso (-1 ponto): Você é um demônio com capacidades que interessam aos humanos ou um humano que tem capacidades que interessam aos demônios (chorar lágrimas que se transformam em pérolas, por exemplo). Por isso você deve ter muito cuidado, pois pode ser capturado e forçado a usar sua capacidades, mesmo que não queira.

Combate

O combate é resolvido como em qualquer outro módulo de 3D&T, mas com uma regra opcional a mais:

Choque de Energia

Se dois personagens estiverem atacando a distância, em vez de usar a esquiva, o atacado pode disparar com seu poder de fogo (se ele o possuir) para tentar anular a energia do adversário e ainda por cima causar dano neste. Resolve-se normalmente, o atacante testa Habilidade para atingir e o alvo testa Habilidade para acertar o ataque do adversário. Se esse último conseguir (levando em consideração que o ataque contra ele fora bem sucedido), ambos devem rolar o dano de seus Poderes de Fogo. Deve-se então subtrair o menor do maior e o que passar atinge o personagem que obteve o menor resultado.

Por exemplo, Yusuke e Yomi medem forças. O primeiro possui Habilidade 3 e Poder de Fogo 5, enquanto o segundo tem Habilidade 4 e Poder de Fogo 6. Yomi dispara uma esfera de energia esmeralda e Yusuke dispara seu Reigan. Yomi consegue um 3 no teste de Habilidade, atingindo Yusuke, e este consegue um 1 no teste, bloqueando a esfera de Yomi com seu Reigan. Testam-se então os danos, tendo como resultado o Reigan 15 e a esfera de Yomi 12. Resultado: o Reigan de Yusuke desfaz a esfera e atinge Yomi, causando 3 pontos de dano (15 – 12 = 3) que podem ser diminuídos por um teste de Armadura.

Se os danos de ambos os ataques forem iguais, eles simplesmente se anulam em uma pequena explosão de energia, deixando os adversários intactos.

O Mundo de YuYu Hakusho

Ningenkai ou Mundo dos Homens

A nossa querida casa, sempre invejada, e porque não dizer odiada, pela maioria dos seres espirituais, por termos alcançado uma civilização mais ou menos organizada e boa, ao contrário dos mundos espirituais, que são reinados pela discórdia e pelos mais fortes. Nosso planeta é constantemente visitado pelas criaturas espirituais, pelos mais diversos motivos, como devorar almas, usar humanos como estoque de carne, e outras coisas fúteis...

Poucas pessoas podem defender o planeta dos demônios, e a maioria dessas pessoas simplesmente não se importa em fazer isso, não atacando os demônios a não ser que esses os incomodem. Essas pessoas se utilizam da energia Reiki.

É no Mundo dos Homens, ou mais precisamente na Ilha do Enforcado, onde ocorre o famoso Torneio das Trevas (Ankoku Bujutsukai Hen), que é controlado pelos ricos e poderosos do nosso mundo. Aquele que patrocinou o time vencedor ganha muito dinheiro, e se torna muito poderoso e influente.

Reikai ou Mundo Espiritual

Esse é o lugar para onde as almas vão após morrer, guiadas por Botan, uma deusa menor da morte. Esse lugar é governado por Enma Daiou, um poderoso espírito. Mas como o tempo todo ele está ocupado por assuntos que só Deus sabe, quem lida com a bagunça é Koenma, seu filho. Apesar da aparência de bebê, ele tem mais de 80 anos. Explicação: Seres como ele vivem muito mais que seres humanos. Nesse lugar, os espíritos serão julgados e irão ou pro céu ou pro inferno. Ele é como se fosse a metade da parte de cima do Makai. (para você ver como o mundo dos demônios é maior...)

É um inferno burocrático, onde diversos onis menores trabalham o dia inteiro com papeladas e mais papeladas, como vemos no desenho. Fora isso, como o lugar onde ficam os mortos, é pouco mostrado no anime. Outra coisa que é mostrada é o

julgamento que Koenma faz com os espíritos para saber se foram bons ou ruins e enviá-los pro paraíso ou pro inferno.

No Reikai é mantida uma força de elite que eles usam para resolver grandes problemas. Esses agem em grupos de sete com um comandante, e são bastante poderosos, o suficiente para enfrentar demônios de classe A, mas não o suficiente para enfrentar um de classe S. Os agentes do Mundo Espiritual utilizam-se da mesma energia Reiki dos humanos.

Makai ou Mundo dos Demônios

Esse é o lugar onde os espíritos maus vivem, é governado por demônios poderosos, que só não vão pra Terra por causa de uma espécie de barreira (ou barreiras) que os impedem de ir lá, mas infelizmente essas barreiras não impedem demônios fracos de entrarem na Terra. Esse é um lugar de dor e sofrimento, onde a luta jamais tem fim. É como se fosse o inferno. É gigantesco e possui diversos níveis. É impossível para um Oni de categoria igual ou superior à B* atravessar essa barreira em qualquer um dos sentidos (Terra - Makai ou Makai - Terra.).

Como mostrado no anime, esse local parece ter diversos (centenas...) de níveis, ou andares, o que mostra o quão grande é o mundo dos demônios (ou Youkai, ou mesmo Onis). Pouco foi mostrado dele no anime também, mas pelo que foi visto e explicado, é um lugar bem atrasado em tecnologia, na maioria dos cenários nós vemos florestas, montanhas ou desertos, e os Onis parecem se juntar em comunidades ou aldeias com um líder, que é um monstro de classe A ou S. Diferente dos humanos e habitantes de Reikai, os youkai e onis do Mundo das Trevas se utilizam de uma outra energia espiritual, conhecida como Youki, a energia espiritual das trevas.

Essas comunidades são como Reinos, cada qual com seu rei, que geralmente estão em conflito. A maioria das pessoas de dada comunidade respeita o rei e segue suas ordens fielmente, mas existem exceções. Três dos reis do mundo das trevas aparecem no desenho. São eles Raizen (ancestral de Yusuke), Mukuru e Yomi.

Durante o desenho, foi promovido um torneio em Makai para a escolha do novo rei do mundo das Trevas, e foi decidido que de agora em diante, a cada três anos, será realizado um novo Torneio das Trevas para se escolher o novo Rei das Trevas, que será respeitado e servido por aqueles derrotados no Torneio.

O rei atual é Henki, e sua lei principal é que os demônios devem deixar Ningenkai em paz. Pelo menos por 3 anos, as coisas ficarão mais simples...

* A categoria de um demônio é o que define seu poder. Varia em E, D, C, B, A e S, em ordem crescente de força. A quantidade de pontos de personagem que um demônio possui é o que indica sua categoria. Veja abaixo:

Categora do demônio	Pontos de personagem
E	7 ou menos
D	Entre 8 e 10
C	Entre 11 e 14 (personagens jogadores iniciantes)
B	Entre 15 e 20
A	Entre 20 e 25
S	Acima de 26

Meikai ou Mundo Nenhum

Esse mundo é muito parecido com Makai, porém, apenas criaturas de enorme poder residem por lá. Ele está adjacente ao Mundo das Trevas, ou seja, Meikai seria para Makai como o Reikai é para Ningenkai: um mundo superior.

Os demônios de Meikai possuem uma marca característica, uma espécie de cicatriz em forma de estrela gravada em suas testas. Eles usam uma energia diferente de todas as outras para abastecerem suas técnicas, a energia conhecida como Meiki ou Energia de Mundo Nenhum.

Meikai atualmente é um mundo morto, vagando só pelas estrelas do espaço sideral. Ele foi destruído em uma guerra contra o Reikai, na qual o próprio Enma Daiou participou. Essa guerra só foi perdida por Meikai porque Enma conseguiu capturar a poderosa Esfera do Poder de Meikai, deixando o mundo sem energia. Agora, os mais poderosos demônios desejam recuperar essa esfera de qualquer jeito, e reconstruir Meikai por cima das cinzas de Ningenkai.

A Esfera do Poder atualmente foi considerada destruída durante um embate entre a turma de Yusuke e os servos de Yakumo, que tentaram construir um novo Meikai a partir de Tóquio. Isso foi impedido durante a luta, e no golpe final contra o vilão Yakumo, Yusuke disparou seu Reigan contra a Esfera, causando uma enorme explosão. Mas com um objeto de tamanho poder, nunca se sabe o que realmente aconteceu...

Ankoku Bujutsukai Hen ou Torneio das Trevas de Artes Marciais

Também conhecido como o Torneio dos Monstros, poucas pessoas têm a honra de participar de tal evento. Os demônios batalham durante horas, perdendo suas vidas para algum adversário, e apenas poucos times podem entrar. Algumas pessoas também têm a honra de serem convidadas. Essas escapam das preliminares, entrando de cara nas eliminatórias. Apenas monstros e homens ricos podem entrar para assistir esse torneio, sendo para qualquer outra pessoa uma façanha muito difícil estar lá dentro. O nome mais quente desse último torneio foi o time Urameshi, composto dos principais personagens do desenho: Kuwabara, Yusuke, Hiei, Kurama e Genkai, a mestra de Yusuke. O time Toguro era o favorito, apesar disso. Os times desse torneio foram: Urameshi, Rukuiukai, Dr. Itigaki, Mashotsukai, Urautog e Toguro, além de alguns que nem valem a pena citar de tão fracos.

As regras do torneio são bem mutantes dentro da arena, mas definidas fora dela. O time que desobedecer às regras será desclassificado. Geralmente entram de 9 a 10 times, e as chaves são formadas de forma estranha. O time considerado mais forte vai direto para as semifinais, e o time convidado deve passar por todas as fases. Algumas das regras são:

* Os lutadores devem lutar numa arena redonda, até que um seja nocauteado ou arremessado para fora dela e tenha sido impedido de retornar até uma contagem de dez;
* Os lutadores podem formar times de 3 a 5 pessoas;
* A cada time é permitido um único reserva;
* O estilo da luta é decidido na hora, todos de uma vez, um de cada vez, até ser eliminado ou vão entrando na arena pela sorte (como no jogo de dados com o time Urautog) e o time que acumular mais vitórias vence, entre outros;
* Apenas monstros, convidados e homens ricos podem entrar no estádio. Humanos que não atendam a essas condições devem estar acompanhados dos membros de algum time;
* O time que for convidado e não aceitar participar será morto, mas se aceitar, ele não

passará pelas eliminatórias, entrará direto no torneio.

Durante esse torneio, são realizadas diversas apostas entre homens ricos do mundo inteiro. É relativamente fácil se conseguir um ingresso para entrar, se você conhecer algum dos lutadores ou possuir contatos lá dentro. Os monstros não atacarão humanos que estiverem lá assistindo o torneio das trevas na Ilha do Enforcado.

O time vencedor do Torneio das Trevas pode pedir um desejo, qualquer desejo, que será atendido pelos organizadores do torneio. O desejo de Yusuke foi trazer a mestra Genkai de volta dos mortos. O desejo de Hiei era que os organizadores morressem para que ele nunca mais fosse convidado a lutar naquele torneio estúpido. Toguro havia cuidado disso um pouco antes...

Os vencedores do último torneio foram os membros do time Urameshi, após uma dura batalha contra o time Toguro. Isso atraiu bastante atenção negativa para cima deles, junto com uma espécie de respeito dos monstros...

Fichas de Personagens

Aqui serão apresentadas as fichas dos 4 protagonistas da série, como eles eram no início, para o uso como personagens jogadores. Eles estão bem menos poderosos que atualmente, após o término da série de TV.

Yusuke Urameshi

"Não conheci o outro mundo por querer!!"

Força 2
Habilidade 3
Resistência 3
Armadura 2
Poder de Fogo 0

Pontos de Vida: 15

Vantagens e Desvantagens

Aliado (1 ponto): Yusuke pode sempre contar com seu amigo Kuwabara, que pode ajudá-lo, mas às vezes precisará também de ajuda.

Ataque Especial (1 ponto): Usando seu Reigan (Arma Espiritual), Yusuke pode disparar uma esfera de energia da ponta dos dedos, aumentando o dano de seu Poder de Fogo para 2d. Mas para isso, sua habilidade conta como 2 ao invés de 3.

Energia Extra (1 ponto): No calor da batalha, quando Yusuke estiver muito ferido, ele pode se concentrar para recuperar suas forças usando sua energia espiritual.

Mestre (1 ponto): Yusuke mantém contato com sua Mestra Genkai, que o doutrinou e o treinou para lutar por Ningenkai. As características da Mestra são: F3, H4, R3, A2 e PdF4, tendo as vantagens Ataque Especial, Boa Fama, Ciência, Medicina, Reflexão e Inimigo (Toguro).

Patrono (2 pontos): Yusuke é um Detetive Sobrenatural, e como tal, recebe o apoio de Reikai, mas também deve obedecer suas ordens.

Golpe Limitado (-3 pontos): Yusuke pode usar seu Reigan apenas 1 vez por dia.

Protegido Indefeso (-1 ponto): Keiko, amiga de infância e quase namorada de Yusuke é sua protegida indefesa, que pode ser capturada pelos monstros a qualquer momento.

História:
Yusuke Urameshi era o Bad Boy número um da escola, como ele mesmo gosta de afirmar. Um verdadeiro garoto problema, escapou várias vezes da expulsão porque o diretor se preocupa com ele. Sua mãe é uma alcoólatra, seus únicos amigos são Keiko, uma garota que gosta muito dele e vive brigando com ele para que Yusuke dê um jeito em sua vida e Kuwabara, um outro Bad Boy que vive tentando vencer Yusuke na briga, mas apesar disso eles são quase amigos.
Num belo dia, Yusuke vê um garoto para ser atropelado e se joga na frente dele, empurrando-o para o passeio e tirando-o da mira do carro, mas ele próprio acaba sendo atropelado e morrendo.
O líder de Reikai então permite que ele ressuscite após passar por uma provação, e ele consegue, tornando-se então Detetive Sobrenatural do Mundo Espiritual, atuando no mundo dos homens.
Após vencer um torneio no templo da Mestra Genkai, Yusuke é doutrinado por essa, passando a ser o sucessor da doutrina Rei Kou Hadou Ken.

Kasuma Kuwabara

"A flor tem que ser de cerejeira... E o homem tem que ser Kuwabara!!"

Força 3
Habilidade 2
Resistência 3
Armadura 2
Poder de Fogo 0

Pontos de Vida: 16

Vantagens e Desvantagens

Aliado (1 ponto): Kuwabara pode sempre contar com a ajuda do seu amigo e principal adversário Yusuke, mas esse também pode precisar de sua ajuda às vezes.

Energia Extra (1 ponto): Durante uma batalha, se Kuwabara estiver ferido, ele pode usar sua energia espiritual para se recuperar e continuar lutando.

Membros Elásticos (1 ponto): Sua espada Reiken pode se esticar a vários metros de distância, atingindo qualquer adversário à distância.

Protegido Indefeso (-1 ponto): Kuwabara possui um gatinho que pode ser seqüestrado às vezes por seus adversários para distraí-lo durante uma luta.

História:
Kuwabara mora em Tóquio com sua irmã Shizuka, vivendo como um adolescente normal. É um Bad Boy como Yusuke, e procura briga com todo tipo de pessoa má ou ruim, e não agüenta ver covardia. Tem um gatinho de estimação que ele adora.
Um dia ele foi se consultar com a Mestra Genkai por achar que existiam espíritos atrás dele, e acabou participando do torneio para escolher o sucessor juntamente com Yusuke. Apesar de ter perdido para Lando na semifinal, ele conseguiu adquirir sua maior arma durante esse episódio, a espada Reiken, que ele forma de sua própria energia espiritual.

Kurama / Suichi Minamino

"Rose Whip!"

Força 1
Habilidade 3
Resistência 2
Armadura 2
Poder de Fogo 1

Pontos de Vida: 10

Vantagens e Desvantagens

Aliado (1 ponto): Kurama está quase sempre acompanhado de seu amigo demônio Riei, que pode ser requisitado para ajudá-lo ou pedir sua ajuda a qualquer momento.

Ataque Especial (1 ponto): Usando seu golpe Rose Whip (Chicote de Rosas), Kurama pode infligir mais dano com sua Força, contando como 3d ao invés de 1d, mas sua Habilidade conta como 2 para atacar com ele.

Membros Elásticos (1 ponto): Kurama pode usar as plantas como seus braços, atacando ou mesmo agarrando coisas à distância com elas.

Vegetação (2 pontos): Kurama tem poder total sobre a vegetação e plantas do Mundo das Trevas, podendo usá-la para seu proveito próprio.

Má Fama (-1 ponto): Kurama é conhecido por todos como a lendária raposa Youko Kurama, um grande ladrão que saqueava todos os mundos em sua encarnação anterior.

Protegido Indefeso (-1 ponto): A mãe de Kurama pode ser ameaçada por seus inimigos, distraindo-o durante uma luta.

História:
Kurama era um demônio do Mundo das Trevas que tinha a forma de um homem raposa. Era um grande ladrão, que matava e roubava as vilas juntamente com seu bando. Atualmente roubou o Espelho das Trevas para salvar a vida de sua mãe, que estava muito doente. Sua encarnação humana é muito bela e atrai a atenção de mulheres.
Enquanto demônio, ele foi caçado e mortalmente ferido por algum caçador do Mundo das Trevas e se refugiou no Mundo dos Homens, sendo criado por uma mulher que ele adotou como mãe. Atualmente vive como Suichi Minamino, um garoto normal que só tira notas altas. Kurama é uma pessoa muito fria e calculista.

Riei

"Monstro ridículo..."

Força 2
Habilidade 4
Resistência 1
Armadura 2
Poder de Fogo 1

Pontos de Vida: 6

Vantagens e Desvantagens

Aliado (1 ponto): Riei pode sempre contar com a ajuda de seu amigo demônio Kurama, que também pode requisitar sua ajuda às vezes.

Ataque Múltiplo (1 ponto): Usando sua enorme velocidade, Riei pode atacar várias vezes por turno, causando grandes danos.

Jagan (3 pontos): Riei possui o terceiro olho, implantado pelo cirurgião mestre do Mundo das Trevas.

Má Fama (-1 ponto): Riei foi um ladrão e assassino extremamente sagaz no Mundo das Trevas, e ninguém que saiba disso gosta dele.

Ponto Fraco (-1 ponto): Sempre que usa sua técnica das Chamas Negras, Riei fica completamente exausto, e quem souber disso estará em vantagem sobre ele.

Protegido Indefeso (-1 ponto): Yukina, irmã mais nova de Riei é sua protegida indefesa, que pode ser seqüestrada ou ameaçada para distraí-lo durante uma luta.

História:
Nascido um demônio entre demônios, Riei era extremamente mau, e foi abandonado pela mãe após o nascimento. Criado em meio a outros demônios, ele cresceu rancoroso e com ódio de tudo e todos. A única lembrança que tinha de sua terra era o pingente que sua mãe pôs em seu pescoço.
Quando cresceu, implantou um 3o olho na testa para poder procurar por sua irmã mais nova, Yukina, a quem encontrou mas ainda não revelou sua identidade como irmão dela. Atualmente tenta aperfeiçoar sua técnica das chamas negras para desenvolver o temido Ensatsu Kokuryuha (Dragão de Chamas Negras Mortais).

Exemplos de Golpes

No desenho, vemos o pessoal detonando com certos golpes especiais . Apenas como comparação, segue uma tabela com exemplos dos golpes mais famosos dos personagens principais da série, que indica o que tal golpe significa em termos de Características ou

Vantagens:

Nome do Golpe (Usuário do Golpe)	Força	Poder de Fogo
Ensatsu Kokuryuha (Onda do Dragão de Chamas Negras) (Riei)	-	Entre 6 e 7
Reiken (Espada Espiritual) (Kuwabara)	Entre 3 e 5	2 (Usado como adagas arremessáveis)
Jingen Tou (Espada Dimensional) (Kuwabara)	6, somado à vantagem Travessia	-
Reigan (Arma Espiritual) (Yusuke)	-	Entre 2 e 6
Shotgun (Yusuke)	-	3, combinado com Ataque Espiritual Múltiplo
Reflexo Destrutivo Reikou (Genkai)	-	Varia (Vantagem Reflexão)
Rei Kou Dan (Yusuke)	5	-
Fuka Embujin (Vento de Rosas) (Kurama)	-	3
Ensatsu Rengokushou (Chamas Negras Mortais) (Riei)	3	-
Jaou Ensatsu Ken (Espada de Chamas Negras Mortais) (Riei)	4	-
Shoku You Shokubutsu (Mimosa do Mundo das Trevas) (Kurama)	-	5
Shimaneki Sou (Grama Demoníaca) (Kurama)	-	4 (Dano de Paralisia)
Técnica de Purificação Sho (Genkai)	6 (Se a pessoa for julgada como possuindo um coração ruim)	-
Kin'niku Souza (Controle Muscular) (Toguro)	(Bateria de Energia 3)	-